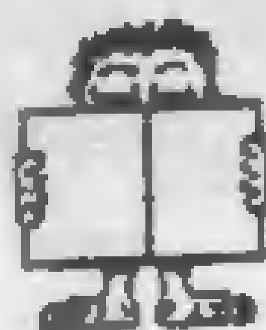
AMIGOWIEC

cena 2500 zł

PISMO UŻYTKOWNIKÓW AMIGI, LISTOPAD 1990 3(03)

Czcionka, to jest to !!!



Serdecznie przepraszmy wszystkich Czytelników za nagły i niezapowiedziany skok ceny i pogorszenie jakości pewnej partii drugiego numeru Amigowca! Dopadły nas pewne komplikacje związane z drukowaniem naszego pisma, ale mamy nadzieję, że gdy będziecie czytać te słowa sprawa będzie już wyjaśniona i dalej wszystko będzie szło z górki. Nie myślcie sobie, że my tu zbijamy fortunę na Amigowcach, które kupujecie - zwłaszcza, na każdym egzemplarzu zarabiamy około 500 zł, ale pamiętajcie, że pismo nie powstaje z niczego. Aktualne zachodnie czasopisma amigowe, dyski, znaczki, kserowanie ciekawszych artykułów, telefony zamiejscowe, no i nasz czas - oto wszystko bez czego AMIGOWIEC nigdy by nie zaistniał! A to niestety kosztuje...

Dziękujemy za wszystkie listy i cenne uwagi. Dodają one nam otuchy i zachęcają do dalszej wytężonej pracy. Domyślamy się, że chcielibyście, aby Amigowiec wychodził co tydzień lub jeszcze częściej - nie jest to jednak możliwe i pismo nasze w dalszym ciągu pozostanie miesięcznikiem. Nie bójcie się nas pytać - postaramy się odpowiedzieć na każdy Wasz problem! Od następnego numeru zamierzamy wprowadzić rubrykę oczekiwaną przez wszystkich początkujacych Amigowców: Amigowe-ABC. Rubryka ta szybko jednak zniknie z naszych łamów, jeżeli nie będziemy dostawać od Was konkretnych sygnałów co mamy w niej wyjaśniać.

Jak pewnie zauważyliście mieliśmy ciągle pewne problemy z czcionką, a to zwężona linia, a to skrócona strona. Postanowiliśmy spróbować z tym skończyć i zmienić czcionkę. Wiąże się z tym strata kilku linijek na każdej stronie, ale myślę, że nie weźmiecie nam tego za złe. Mamy nadzieję, że teraz Amigowca będzie się czytało o wiele lepiej.

Oprócz czytania chcielibyśmy zachęcić Was do pisania dłuższych artykułów do Amigowca. Sami nie jesteśmy w stanie opanować wszystkich dziedzin "życia Amigi". Przykład wszystkim niezdecydowanym dał w obecnym numerze DE Piotr swoim artykułem o wirusach. Przypominamy, że za każdy taki zamieszczony artykuł autor otrzymuje od nas dysk z dowolnie wybranym programem i autorski egzempalrz "Amigowca". Oczywiście nie jesteśmy w stanie zamieszczać absolutnie wszystkiego i z tego powodu prosimy o wcześniejszy kontakt - o czym ewentualnie chcielibyście pisać.

Czekamy na wszystkie Wasze listy i uwagi, nie zapominajcie też o Ami-Topie.

Przyjemnej lektury życzy
REDAKCJA

PS. Tego, gdzie można kupić Amigowca dowiecie się na stronie 3. Następne spotkanie w grudniu.

Cześć!

WIRUSY !!!
atakuja po cichu . . .

DeLuxe Paint III cz. 2

Pirates
- *morscy buntownicy*



Dwa dyski dla Ciebie wylosujemy już za miesiac!

DEPESZE



- informacje pewne
- informacje prawie pewne

Oni wydali trzeci numer. Na dodatek poprawili czcionkę. Nieeeeeee! To jest niemożliwe, żeby im się chciało!

Od listopada będzie wychodziło nowe, ogólnopolskie czasopismo poświęcone komputerom rodziny Commodore. Jego tytuł brzmi: "C64 plus 4/ Amiga". Życzymy powodzenia i wyczerpania nakładu!

W telewizji i radio co dwa tygodnie we wtorek w programach pierwszych nadawany jest program: "TeleRadioKomputer". W programie ogłoszony został konkurs na najlepsze demo graficzne na Amidze. Chętnie dowiedzielibyśmy się czegoś więcej o tym konkursie!

Dotarło do nas trochę nowych wersji starych, wypróbowanych programów, a między innymi: DiskMaster 1.4, i innej firmy 3.0, PowerPacker 3.0n. Nowością, którą dorwaliśmy, jest AShell niezbedny dla każdego programisty. Ciągle czekamy na ARexx i WShell v1.2! Bez nich praca z Amigą to nie to!

Plotką jest, że ukazała się następna wersja króla edytorów tekstu CygnusEde. Wersja 2.2 to nic innego jak wersja 2.0.

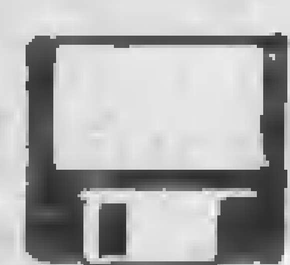
Nie jest prawdą, że firma Commodore będzie odtąd wyposażać wszystkie Amigi 500 tylko w jeden procesor V-30 co pozwoliłoby ograniczyć liczbę kolorów do 8 (sic!), zrezygnować całkowicie z Workbencha i zastąpić całą gamę dźwięków Amigi piskami a'la ZXSpectrum. Prawdą jednak jest, że takie właśnie możliwości daje wstawiana do Amigi 500 karta MS-DOS z dodatkową pamięcią 512KB (czyli hardware'owy emulator PC).

HAM-E to podniesienie możliwości graficznych Amigi granic ludzkiego spostrzegania. to urządzenie, które m podłączyć do wejścia RGB, ka.. Amigi. Na monitorze podłączonym do tego urządzenia Amiga może zabłysnąć gamą 262144 kolorów z palety 16.8 milionów. Wiele firm tworzy już programy, które będą wykorzystywać te niesamowite możliwości Amigi. Urządzenie kosztuje jedyne 1000,- DM.

Istnieje możliwość wyposażenie Amigi 500 w system 2.0. Ponieważ wyłączne prawa do tego sytemu ma firma Commodore, należy dostarczyć firmie Rainbowsoft własny dysk z systemem 2.0, a ona już da sobie radę z wpisaniem tego do kości którą należy później wmontować do Amigi. Cena całej operacji 250 DM samych kości 85 DM.

Depesze zebrał i przedstawił:

[redacted]



DeLuxe Paint III

- grafiki czar cz. 2



A oto druga część opisu tego wspaniałego narzędzia graficznego jakim jest DeLuxe Paint III. Możemy ją zaprezentować tylko dlatego, że nasz redakcyjny kolega nie spoczął na laurach, ale zaraz po opisaniu ikon w równie rewelacyjny sposób zaczął opisywać menusy! Jeśli ktoś ma tylko 512 KB polecam mu wersję II DP - jest to "prawie" to samo...

Część pierwsza niniejszego artykułu zawierała opis ikon dostępnych w DP III i, mam nadzieję, pokazała zasady pracy i podstawowe efekty możliwe do uzyskania na DP. Jeżeli nie zniechęciłeś się do rozszyfrowywania, co ważne a czego nie naciskając na lewej górnej połowie prawej dolnej ikony dwa razy lewy klawisz myszy, to zapraszam do prawdziwego królestwa efektów specjalnych: graficznych i animacyjnych. Ad rem...

Mając już perfekt opanowaną obsługę ikon zajmijmy się menu. Listwa głównego menu zawiera następujące pozycje:

- PICTURE - tu znajdują się opcje zgrywania i wczytywania rysunków, przełączania ekranów, krótko mówiąc: rzeczy dotyczące operacji na całym obrazie,
- BRUSH - świątynia efektów, czyli obróbka pędzla,
- MODE - różne dziwne (i użyteczne) tryby rysowania,
- ANIM - to menu daje możliwość tworzenia całkiem ładnych animacji,
- EFFECT - jak sama nazwa wskazuje - efekty graficzne, np. perspektywa,
- PREFS - przeróżne udogodnienia.

Zacznijmy od menu PICTURE. Pozycja LOAD.. umożliwia wgranie rysunku z dysku. Po jej wybraniu pojawi się okno, w którym wybieramy urządzenie, z którego będziemy dokonywać odczytu, nazwę katalogu i pliku. Kliknięcie na wypisaną w liście nazwę powoduje jej wpisanie na pozycję "FILE". Jeżeli wczytujemy pojedynczy rysunek, to liczbę klatek animacji ("# OF FRAMES") ustawiamy na 1. Jeżeli chcemy wczytać animację (szereg klatek), wtedy wybieramy kliknięciem pierwszą klatkę animacji (albo wpisujemy ścieżkę dostępu), a liczbę klatek animacji ustalamy na równą ilości poszczególnych rysunków wchodzących w skład animacji. Tak wczytywana animacja składa się z szeregu oddzielnych klatek - pojedynczych rysunków. Po wybraniu tego, co nas zadowala, wgrywamy rysunek (rysunki) poprzez kliknięcie na ikonę LOAD.

SAVE.. - druga opcja w PICTURE - umożliwia nagrywanie pojedynczego rysunku na wybrane urządzenie. W chwili jej wywołania pojawia się menu podobne do tego z LOAD.., jednakże pozbawione opcji "# OF FRAMES".

PICTURE/DELETE.. wywołuje również menu podobne do LOAD.. i SAVE.., jednakże teraz wybieramy plik przeznaczony do skasowania i kasujemy go naciskając ikonę DELETE. Program wymaga jeszcze potwierdzenia decyzji, jest więc czas na zapobieżenie ewentualnej pomyłce.

Posiadacze drukarek niewątpliwie ucieszą się z pozycji PRINT.. Wywołuje ona menu, którego wybrane opcje są zaznaczane w kolorze jasnoniebieskim. Mamy tu do wyboru:

- ASPECT - klikając na ikonę lewą decydujemy się na wydruk wzdłuż kartki (normalnie), klikając na ikonę prawą - w poprzek,
- IMAGE - tu decydujemy, czy wydruk ma być pozytywowy (ikona "+"), czy też negatywowy (ikona "-"),
- SHADE - określamy jakość wydruku: czy ma on być dwukolorowy (czarno-biały - "B&W"), czy w odcieniach szarości (GREY) czy też kolorowy (opcja COLOR). Na drukarkach niekolorowych polecam wariant GREY. Rysunki AMIGOWCA są jednak drukowane w trybie B&W, jest to jednak podyktowane tym, że nikt, oprócz autorów, nie domyśliłby się, co przedstawia rysunek w odcieniach szarości, skoro ksero by pogubiło te odcienie.
- PLACEMENT - umiejscowienie rysunku względem krawędzi kartki - rysunki ikon mówią same za siebie,
- % / DOTS - to opcja dotyczy dwóch poniżej wymienionych (WIDE i HIGH) i określa, czy parametry podane w tych opcjach wyrażają wielkość wydruku w procentach, czy w pikselach,
- %WIDE / DOTS WIDE - określa szerokość wydruku,
- %HIGH / HIGH - określa wysokość wydruku,
- LINE FEEDS - podajemy, o ile wierszy przesunie się kartka,
- COPIES - wpisujemy ilość wydruków
- FORM FEED - po zakończeniu wydruku nastąpi wysunięcie kartki z drukarki: tak ("YES") lub nie ("NO").

Jeżeli nie chcemy zapamiętać wprowadzanych poprawek, naciskamy CANCEL. Jeśli chcemy, a nie zależy nam na wydruku, klikamy na EXIT. Kliknięcie na PRINT powoduje rozpoczęcie drukowania.

Pozycja FLIP w menu PICTURE pozwala na dokonywanie odbić rysunków (konkretnie symetrii osiowej) wzdłuż osi pionowej lub poziomej. Wybór trybu następuje poprzez kliknięcie odpowiednio na HORIZ lub VERT w menu PICTURE/FLIP.

CHANGE COLOR jest następnym punktem po FLIP. Otwiera się tu menu, w którym znajdziemy:

- PALETTE - tu nie mamy o czym rozmawiać. Wszyscy doskonale wiedzą, o co chodzi, bowiem czytali drugi numer naszego wspaniałego AMIGOWCA,
- USE BRUSH PALETTE - program jako palety użyje tej, w której został narysowany aktualny pędzel. Sprawdźmy to. Zdefiniujmy jakikolwiek pędzel, następnie zmieńmy kolory palety i wybierzmy USE BRUSH PALETTE. W rezultacie tych zabiegów paleta nie uległa zmianie.
- RESTORE PALETTE - odtworzenie palety - powrót do palety rysunku,
- DEFAULT PALETTE - paleta standardowa,
- CYCLE - włączanie i wyłączanie cykli,
- BG->FG - w wyniku tej operacji następuje przekazanie koloru tła (spod PRAWEGO klawisza myszy) na koloru pędzla (do LEWEGO klawisza myszy). Dobrze jest sprawdzić to w ten sposób, że wybieramy jeden kolor z palety naciskając LEWY klawisz, a inny kolor naciskając klawisz PRAWY. Następnie LEWYM klawiszem rysujemy wypełnione koła, a potem, wewnątrz tego już narysowanego - drugie, ale klawiszem PAWYM. Włączamy opcję BG->FG i zastanawiamy się, co się stało.
- BG<->FG - działanie podobne do poprzedniej opcji, lecz o ile poprzednio oba kolory (tła i pędzla) stawały się sobie równe, to teraz następuje tylko ich zamiana: kolor tła staje się kolorem pędzla, a kolor pędzla kolorem tła. Radzę przetestować toto podobnie jak BG->FG
- REMAP - tu nastąpi optymalizacja rysunku - DP III dobierze najodpowiedniejszą paletę itp. Pomaga. Czasami.

Pojawiające się w niektórych pozycjach dodatkowe litery informują, że daną opcję można uruchomić z klawiatury naciskając klawisz odpowiadający literze zawartej w menu (np. opcję CYCLE włączamy klawiszem TAB).

Pozycja numer 7 w PICTURE to SPARE. Menu, które się tu otwiera zawiera:

- SWAP - przełączanie pomiędzy ekranami. DP III pracuje bowiem na dwóch ekranach, z których jeden jest wykorzystywany jako ekran roboczy - do wszelkiego typu brudnej roboty.

- COPY TO SPARE - jest to kopiowanie ekranu aktualnie wyświetlanego do drugiego ekranu (w domyśle roboczego),

- MERGE IN FRONT - nastąpi połączenie obu ekranów na ekranie wyświetlanym, przy czym ekran, który nie był wyświetlany znajduje się jakby na pierwszym planie,

- MERGE IN BACK - analogicznie jak wyżej, jednak połączenie nastąpi tak, że ekran aktualnie wyświetlany będzie na pierwszym planie,

- DELETE THIS PAGE - to kasowanie strony - danego ekranu.

Jako numer osiem mamy PAGE SIZE. Otóż na DP III możemy pracować na obszarze większym od tego, jaki można zobaczyć na ekranie monitora. Wielkość tego obszaru można ustalić w rubrykach WIDTH (szerokość) i HEIGHT (wysokość) lub wybrać jedną z dostępnych, a wypisanych poniżej, opcji. Jeżeli chcemy zobaczyć, jak wygląda cała strona, to wybieramy kolejną opcję w PICTURE, mianowicie SHOW PAGE. Komputer wyświetli nam obraz całej strony, oczywiście zmniejszony. Naciskając na jakikolwiek klawisz myszy powracamy do stanu pierwotnego.

SCREEN FORMAT jest to wybieranie rozdzielczości i ilości kolorów, w jakiej chcemy pracować. Pojawia się również przy starcie programu i opisane zostało w pierwszej części artykułu. Tu jednak można dodać, że SCREEN FORMAT można wykorzystać do innych celów, np. do zmiany rozdzielczości rysunku. W tym celu należy wczytać rysunek do pamięci, a następnie wywołać SCREEN FORMAT. Kolejnym krokiem jest ustalenie rozdzielczości i ilości kolorów i naciśnięcie OK. Amiga przeliczy teraz obrazek dobierając optymalną paletę. Następnie zapyta się, czy dostosować obrazek rozmiarami tak, aby na monitorze miał tę samą wielkość co poprzednio, czy też tego nie robić. Odpowiadając NO powodujemy, że rysunek (pierwotnie w rozdzielczości np. 320 na 256) będzie składał się z takiej samej ilości pikseli również w nowej rozdzielczości (np. 640 na 512).

Dwie ostatnie pozycje to ABOUT i QUIT. Wywołując ABOUT uzyskamy informację o autorze i wersji programu, dostępnej pamięci oraz obszarze przeznaczonym na animację ekranu i pędzla. Bliżej o tych opcjach porozmawiamy omawiając animację. Z kolei QUIT kończy pracę w DP III, jednakże na wszelki wypadek dopytuje się, czy nagrać przed końcem aktualny rysunek. I to by było tyle jeśli chodzi o PICUTRE.

Od obowiązku przejdźmy do przyjemności, a więc do menu BRUSH. Pierwsze dwie pozycje (LOAD... i SAVE...) umożliwiają wczytywanie i nagrywanie pędzla. Okno, które się przy tych opcjach pojawia, jest praktycznie identyczne z opcjami PICTURE/LOAD... i PICTURE/SAVE..., nie ma sensu więc go omawiać. Jedyna uwaga to taka, że chcąc nagrać pędzel, najpierw trzeba go zdefiniować. Jeśli tego się nie zrobi, można zająć się lekturą komunikatu błędu.

Bardzo pożyteczne jest RESTORE. Jest to jakby UNDO dla pędzla, jeśli wykonaliśmy jakąś operację z pędzlem, której rezultat nie wprawiło nas w nastrój pobłażania dla Picassa, to można się cofnąć do stanu sprzed tej operacji. UWAGA ! Jak na UNDO przystało, funkcja RESTORE nie odtworzy nam kształtu pędzla sprzed pięciu operacji na nim wykonanych, lecz sprzed jednej (no, kilku...).

Mamy zdefiniowany pędzel. Tylko jego rozmiar nam się nie podoba. Może by go tak zmniejszyć? Albo powiększyć? Nic prostszego. Wywołujemy menu SIZE. Mamy tu do dyspozycji pięć opcji:

- STRETCH - zmiana wielkości pędzla w sposób dowolny. Po wybraniu tej opcji koło pędzla pojawi się tekst SIZE. Oznacza to, że jeżeli będziemy trzymali wciśnięty LEWY klawisz myszy, to przesuwając kursor zmieniamy rozmiary pędzla w pionie i poziomie.

- HALVE - pędzel stanie się dwukrotnie mniejszy niż przed operacją (zarówno w pionie jak i w poziomie),

- DOUBLE - to nastąpi podwojenie rozmiarów pędzla w pionie i poziomie,

- DOUBLE HORIZ - rozmiar pędzla w poziomie ulegnie dwukrotnemu powiększeniu,

- DOUBLE VERT - rozmiar pędzla w pionie powiększy się dwa razy. Ogólnie należy stwierdzić, że opcja powiększania pędzla uwydatnia rastrowość obrazu, z tej więc przyczyny należy starać się tak pracować, aby jak najczęściej używać zmniejszania, a nie zwiększania pędzla.

Po SIZE naszą uwagę w BRUSH przykuwa FLIP. Zawiera tu dwie opcje: HORIZ i VERT. Pierwsza z nich dokonuje symetrii osiowej wzdłuż osi pionowej przechodzącej przez połowę pędzla, a więc mówiąc po ludzku nastąpi zamiana strony lewej pędzla z prawą. VERT dokonuje analogicznego wyczynu, jednak wzdłuż osi poziomej - góra pędzla zamienia się z dołem. Nic tu dodać, nic tu ująć.

Ciekawe rzeczy dzieją się w EDGE. Pierwszą pozycją w tym punkcie jest OUTLINE. Jeżeli ją uruchomimy, to pędzel zostanie obwiedziony obwódką w aktualnie wybranym kolorze. Opcja TRIM natomiast odejmuje obwódkę z pędzla. Aby zobaczyć jak to działa, należy zdefiniować jakiś pędzel i kilkakrotnie podziałać tą opcją.

ROTATE, jak sama nazwa wskazuje, służy do obracania pędzla. Opcje pozwalają na:

- 90 DEGREES - obrót pędzla o 90 stopni,

- ANY ANGLE - obrót o dowolny kąt. Po wybraniu tego punktu trzymając wciśnięty lewy klawisz myszy dokonujemy obrotu o wybrany kąt i puszczamy klawisz myszy.

- SHEAR - ciekawy efekt. Po wywołaniu tej opcji (przy wciśniętym LEWYM klawiszu myszy) możemy przesuwać podstawę pędzla, podczas gdy górna krawędź pędzla pozostaje nieruchoma.

Znajdująca się w danej pozycji menu BRUSH opcja CHANGE COLOR zawiera cztery pozycje: BG->FG, BG<->FG, REMAP i CHANGE TRANSPARENCY. Pierwsze trzy opcje działają analogicznie do opcji omawianych w PICTURE/CHANGE COLOR, jednakże dotyczą nie całego rysunku, lecz tylko pędzla. O co chodzi w ostatniej opcji, tego niestety nie wiem.

Przedostatni punkt w BRUSH to BEND - wyginanie. Pędzel możemy wyginać w pionie i poziomie (HORIZ i VERT). Po wybraniu opcji trzymamy wciśnięty LEWY klawisz myszy i przesuwamy myszkę. Gdy uzyskamy zadowalające nas wygięcie pędzla, wtedy puszczamy klawisz.

HANDLE pozwala natomiast decydować o położeniu kursora względem pędzla. Standardowo mamy ustawioną opcję CENTER - kursor znajduje się pośrodku pędzla. Jeżeli ma się znajdować w rogu, to wybieramy CORNER - kursor jest teraz w prawym dolnym rogu pędzla. Istnieje także możliwość dowolnego umieszczenia kursora względem pędzla. To PLACE. Po jej wybraniu również wciskamy LEWY klawisz myszy i wędrujemy kursorem na pozycję, w której ma się on znajdować. Następnie puszczamy klawisz i w ten sposób ustaliliśmy wzajemne położenie pędzla i kursora.

Na ten miesiąc to by było na tyle. Pozostali członkowie redakcji i tak mnie gonią za "miejscochłonność" cyklu o Deluxe Paint. Ale nic to. Za miesiąc pozostałe opcje głównego menu.

Jarosław Chrostowski





WIRUSY !!!



atakują po cichu . . .

Każdy użytkownik Amigi prędzej czy później zetknie się z komputerowymi wirusami. Dla jednych będzie to spotkanie mniej bolesne, dla innych bardziej. Celem tego artykułu jest przedstawienie bardziej znanych wirusów oraz podstaw takiej ochrony przed nimi, która zapewni maksymalne bezpieczeństwo posiadanym programom.

Czym jest wirus?

Wirus komputerowy to niewielki program, napisany najczęściej w assemblerze, którego celem jest powielanie się na inne dyski bez wiedzy użytkownika komputera oraz inne działania, które już zależą od pomysłowości (i złośliwości) autora. Ze względu na metody powielania wirusy można podzielić na dwie grupy: wirusy rezydujące w bootbloku oraz tzw. link-wirusy - wirusy, które rezydują na dysku w postaci osobnego zbioru lub wewnątrz innego zbioru (programu).

Najważniejszym zadaniem wirusa jest "zarażenie" systemu tj. taka modyfikacja systemu operacyjnego, dzięki której może on szybko powielać się na inne dyski i ewentualnie przeżyć bez uszczerbku reset komputera. Do "przeżycia" resetu wirusy wykorzystują dwie metody. Najprostszą z nich jest ustawienie w wektory CoolCapture, ColdCapture lub WarmCapture skoków do własnych procedur. Każdy reset komputera będzie powodował wykonanie tych procedur i np. zainfekowanie nowego dysku, właśnie włożonego do stacji. Drugą metodą jest uczynienie swego programu rezydentnym.

Modyfikacja systemu operacyjnego przez wirus polega najczęściej na przechwyceniu wektorów bibliotek Amigi (Exec, Dos itp.) - głównie wektora DoIO(), za pomocą którego wywołuje się np. procedury odczytu czy zapisu bloków na dysku. Inną możliwością jest też modyfikacja startup-sequence, polegająca na dopisaniu nazwy wirusa (nazwy niewidzialnej - składającej się z samych spacji).

Przy opisach poszczególnych wirusów zostanie opisana metoda instalowania się wirusa w komputerze.

WIRUSY REZYDUJĄCE NA BOOTBLOKU.

Wirusy tej grupy są stosunkowo łatwe do wykrycia i usunięcia, ale mogą też grasować dłuższy czas bez zwracania na siebie uwagi.

Najstarszym z nich i już chyba historycznym jest:

SCA - Najprostszy i zupełnie nieszkodliwy wirus. Instaluje się w systemie przejmując CoolCapture (reset go uaktywnia). Można go łatwo rozpoznać, bowiem wypisuje komunikat ' fghrh'. Istnieje dużo mutacji tego wirusa, które różnią się tylko wypisywanym komunikatem. Taką mutacją jest wirus North Star.

BYTE WARRIOR

Także nieszkodliwy wirus. Instaluje się rezydentnie w systemie i powiela. Nie będzie działał z Kickstartem 1.3.

BYTE BANDIT - Wirus ten należy do złośliwych. Po zainstalowaniu się rezydentnie w systemie powoduje co 5 minut zawieszanie się komputera albo GURU. Taki sam efekt występuje po zainfekowaniu kilku dysków. Wirus ten przejmuje wektor DoIO(), więc każda próba odczytu z dysku powoduje jego zarażenie - wystarczy tylko włożyć odbezpieczony dysk do stacji!

Jedną z jego mutacji jest REVENGE, który po pewnym czasie zmienia kształt wskaźnika myszy.

DISKDOCTORS - Wirus ten należy do ciekawszych. Po zainstalowaniu się w systemie tworzy nowy TASK, który w kółko zmienia wektory CoolCapture, WarmCapture i CoolCapture i wektor DoIO() na początek swojego kodu. Jego "złośliwość" polega na tym, że po każdym resecie komputera zmniejsza obszar wolnego RAMu o 10kb co po paru razach uniemożliwia uruchomienie większych programów (przy uruchamianiu pojawia się błąd numer 103). Wirus ten nie będzie działał z Kickstartem 1.3 ! Powoduje GURU (Recoverable Alert), którego nie można przerwać - pozostaje tylko wyłączenie zasilania.

OBELISK CREW - Instaluje się w systemie, przejmując wektor CoolCapture. Przejmuje także wektor DoIO(), ale zapisuje się tylko na dyskach, z których dokonywany jest boot komputera.

LAMER EXTERMINATOR - Król wśród wirusów - najbardziej złośliwy i najniebezpieczniejszy!!! Instaluje się rezydentnie w systemie, przejmując także wektor KickSumData(). Reset komputera powoduje wywołanie tego wektora i uruchomienie wirusa, który instaluje się ponownie. Po dwukrotnym zresetowaniu lub po 3 zainfekowanych dyskach losowo zapisuje na dysku blok, cały wypełniony napisem "Lamer!". Jeśli blok ten należy do jakiegoś zbioru to przy odczytywaniu tego zbioru pojawiają się błędy (Read/Write Error) - jest on nie do uratowania. Lamer Exterminator ma też ochronę przed wykryciem - bootblok na każdym zarażonym dysku jest zaszyfrowany inaczej! Poza tym każda próba odczytania bootbloku (przy aktywnym wirusie w pamięci) powoduje otrzymanie standardowego bootbloku - wirus fałszuje odczyt z dysku! W efekcie żaden program antywirusowy nie będzie działał poprawnie z aktywnym Lamerem w pamięci. Jeśli taki program (np. VirusExpert 1.4) mamy na zakażonym dysku - to ostrzeże on nas, że w pamięci jest "podejrzany program" - i zaproponuje reset. W efekcie nie uda nam się go uruchomić z zakażonego dysku.

LINK WIRUSY

Wirusy tej grupy niosą o wiele większe zagrożenie. Działają bowiem na dyskach głównie z programami użytkowymi, tekstami itp. Wyrządzone przez nie straty są na ogół wysokie ze względu na koszt programów (nas to nie dotyczy - na razie . . .) oraz wkład pracy - utrata tekstów źródłowych programów czy stworzonej grafiki. Jedynie te wirusy niosą zagrożenie posiadaczom twardych dysków.

Z tej grupy wirusów znam pięć "gatunków" i chyba są to wszystkie znane na Amidze. Najstarszy z nich to:

Wirus IRQ - Najłatwiej wykrywalny z całej grupy. Jeżeli Twój komputer jest zarażony tym wirusem to w czasie bootowania z dyskietki okno CLI zmieni tytuł na 'AmigaDOS presents a new virus by The IRQ team v41.0'. Wirus ten atakuje każdy dysk włożony do stacji. Jego głównym celem jest pierwszy program, znajdujący się w startup-sequence oraz komenda DIR. Metoda działania tego wirusa jest prosta. Po zainstalowaniu się w systemie zmienia on wektor OldOpenLibrary(). Uruchomienie dowolnego programu, korzystającego z tego wektora powoduje obudzenie wirusa. Najpierw odczytuje on ze startup-sequence pierwszą znalezioną nazwę zbioru i jeśli jest to zbiór uruchamialny (typu 'command') to dopisuje się na jego początku. W innym przypadku usiłuje dopisać się do programu DIR. Wirus ten jest nieszkodliwy - nie niszczy żadnych danych na dysku ani nie powoduje innych zakłóceń w pracy komputera. Jest trudny do wykrycia, ponieważ każda jego kopia jest inaczej zaszyfrowana.

Wirus XENO- Prawdopodobnie jest to wirus nieszkodliwy. Jako jeden z nielicznych, rozprzestrzenia się także na twardym dysku! Wirus ten przechwytuje wektor Open() więc jeśli masz system nim zarażony to każda operacja odczytu lub zapisu jakiegoś zbioru z dysku powoduje zarażenie tego zbioru (pod warunkiem, że jest to zbiór typu 'command' czyli uruchamialny pod AmigaDosem).

Kano dołącza się do tego zbioru na początku, modyfikując odpowiednio hunk_table (tak jak IRQ). Uruchomienie takiego programu spowoduje zainstalowanie się wirusa w systemie i w efekcie zarażenie innych zbiorów. Wirus ten szczególnie szybko będzie się powielać na twardym dysku nie posiadającym zabezpieczenia przed zapisem. Pewną ochroną przed nim jest stosowanie w nazwach programów znaków ASCII spoza alfabetu (np. kropki). Kano zarazi zbiór 'program', ale nie zarazi już zbioru 'program.bin'.

Wirus BGS9 (znany też jako TTV1) - Też jest nieszkodliwy, chociaż może powodować kłopoty z odczytem katalogu dysku (szczególnie niebezpieczne dla dysku twardego). Objawem zarażenia jest pojawiające się (nie zawsze) czarna plansza z napisem "Piracy is disease, this is the cure". Każdy odbezpieczony dysk włożony do stacji jest zarażany. Polega to na odczytaniu nazwy pierwszego programu ze startup-sequence, następnie skopiowaniu go do katalogu DEVS z pustą nazwą (złożoną ze spacji). Na miejsce tego programu kopiowany jest z pamięci wirus pod tą samą nazwą. Po resecie wykonywany jest startup-sequence, który instaluje wirusa, a ten z kolei wczytuje i wykonuje program, przeniesiony do katalogu DEVS. Dzięki temu unika się modyfikacji startup-sequence, co czynią dalej wymienione wirusy.

Wirus BUTONIC - jest to najnowszy i stosunkowo mało szkodliwy wirus. Instaluje się w systemie rezydentnie i przechwytuje wektor DoIO(). Po każdym włożeniu dysku wirus sprawdza, czy już jest na nim zapisany. Jeśli dysk nie jest zainfekowany, to Butonic dopisuje do startup-sequence pustą linię i kopiuje się do głównego katalogu z pustą nazwą. Każda próba dopisania pustej linii powoduje skrócenie startup-sequence o 7 bajtów. Dzięki temu nie zmienia się jego długość. Podczas pracy Butonic wypisuje po niemiecku od czasu do czasu różne zabawne komunikaty, czasem ujawnia się wypisując nazwisko autora.

Wirus Revenge of Lamer - nowa wersja Lamera. Instaluje się podobnie do Butonica i tak samo dopisuje pustą linię do startup-sequence, jednocześnie kopiując się do głównego katalogu z pustą nazwą. Trudno mi jest powiedzieć, co może niszczyć gdyż nie posiadam "żywego" okazu tego wirusa. Zapewne robi to samo, co wersja rezydująca na bootbloku. Należy przypuszczać, że jest on potencjalnie najgroźniejszy ze wszystkich wirusów.

Na podstawie powyższego opisu można stwierdzić, że większość bardziej popularnych wirusów nie czyni żadnych większych zniszczeń. Mimo to nie należy rezygnować z zabezpieczenia swoich dysków przed wirusami, w czym powinno pomóc przestrzeganie następujących zasad BHP:

1. Zawsze zabezpieczaj dyski przed zapisem natychmiast po ich nagraniu.

2. Sprawdź każdy świeżo nagrany dysk dostępnymi Ci programami antywirusowymi (VirusKiller3.1, VirusX, VirusExpert itp.) ZANIM uruchomisz z niego jakieś programy. Programy antywirusowe uruchamiaj z dysku, którego jesteś pewny w 100% (patrz: Lamer).

3. Pamiętaj. Programy antywirusowe mogą tylko stwierdzić, że nie ma na dysku żadnych IM ZNANYCH wirusów. 4.

4. Przed każdą poważną pracą na komputerze, wyłącz na chwilę zasilanie.

5. Jeśli w trakcie pracy pojawił Ci się bez powodu komunikat typu "Disk is write protected" (jeśli miałeś dysk zabezpieczony przed zapisem..) wykonaj 4. i 2.

6. Nie załamuj się. Przestrzeganie powyższych reguł może jest trochę kłopotliwe, ale na pewno się opłaci.

7. W przypadku problemów, dzwoń po wykwalifikowanych techników!

DW Piotr

<u>Dla tych, którzy nie wiedzą:</u>

Bootblok stanowią dwa pierwsze bloki dyskietki, w których zapisany jest jakiś program. Na tzw. zainstalowanym dysku znajduje się tam krótki program, otwierający bibliotekę DOSu.

Komunikat "Disk is write protected", który pojawia się niewiadomo dlaczego, nie zawsze świadczy o wirusie w pamięci.

To by było za prosto! Niektóre programy bez tego nie chcą działać - tu trzeba postępować z wyczuciem.



Morscy buntownicy

Jest to chyba jedna z najbardziej oryginalnych gier jakie kiedykolwiek powstały. Pomysł został zaczerpnięty z czasów wielkich wypraw hiszpańskich, prowadzonych w poszukiwaniu legendarnego skarbu Inków. Na morzach grasowały setki piratów, których jedynym pragnieniem było zdobycie hiszpańskich galeonów wiozących złoto do Hiszpanii. I właśnie Ty graczu wcielasz się w postać jednego z kapitanów pirackich okrętów - masz tu do wyboru kilka scenariuszy.

W grze zachowane są wszystkie elementy rzeczywistości. Obejmuje ona północne wybrzeże Ameryki Południowej, wschodnie wybrzeże Meksyku oraz południowe wybrzeże obecnych Stanów Zjednoczonych. Ponadto Kubę, Dominikanę, Wyspy Bahama, Florydę i szereg małych wysepek, które rozrzucone są po oceanie. O największe wpływy w tym regionie rywalizują między sobą cztery ówczesne największe potęgi morskie, czyli Hiszpania, Anglia, Holandia i Francja.



Grę zaczynamy w losowo wybranym porcie. Pierwsza rzecz, którą trzeba uczynić to wizyta u gubernatora. W czasie audiencji dowiadujemy się, z kim aktualny posiadacz miasta prowadzi wojnę, a z kim jest w dobrych stosunkach. W dalszej części gry gubernatorzy informują Cię, gdzie widziano ludzi, którzy mogą Ci się przydać. Zapoznają Cię ze swoimi córkami i proponują małżeństwo. Małżeństwo jest jednak nieprzydatne piratowi, ponieważ nie może on spotykać się z dziewczynami w innych portach, a te mają czasami bardzo ciekawe informacje. Gubernatorzy bardzo często powierzają misje do wypełnienia. Radzę je wypełniać, są one przydatne przy nominacjach na tytuły honorowe danego państwa. Gdy posiadamy tytuł danego imperium, to możemy bez problemów wpływać do portów, które są aktualnie w jego posiadaniu.

W porcie możemy także udać się do karczmy. Miejsce to jest bardzo pożyteczne - szczególnie na początku gry. Tutaj gromadzą się szumowiny z całego miasta i łatwo tam o ludzi, którzy chcieliby się do Ciebie przyłączyć. Na początku, gdy jesteś jeszcze raczkującym piratem, skompletowanie licznej załogi jest niemożliwe. Dopiero gdy zaczynasz nabierać sławy i zaczyna być o tobie głośno w tawernach nie masz kłopotów ze zwerbowaniem kompanów do pirackiego życia. Wtedy to każdorazowe wpłynięcie do portu i wizyta w karczmie dostarczają Ci kolejnych kandydatów do pirackiej tułaczki. Tawerny to jednak nie tylko składnice największego elementu przestępczego, ale i również wszelkiego rodzaju informatorów. Często pojawiają się tam ludzie, którzy za cenę kilkudziesięciu złotych monet oferują informacje o miastach i portach, tzn. ile w nich znajduje się żołnierzy, złota i do którego imperium należą. Więcej za swe informacje żądają informatorzy, którzy oferują mapy określające położenie skarbu. Ceny map są różne, lecz nie przekraczają 1000 sztuk złota. W karczmach można również dowiedzieć się, co nowego wydarzyło się na świecie. Informacje te nic nie kosztują i otrzymujesz je zaraz po wejściu do pomieszczenia.

Kiedy posiadamy bardzo dużo cennych towarów, które złupiliśmy, możemy je sprzedać. W każdym mieście znajduje się sklep, który prowadzi skup i sprzedaż takich rzeczy. Sklep zajmuje się również skupem i naprawą uszkodzonych statków. Maksymalnie możemy posiadać 8-10 statków. Czasami lepiej sprzedać większą ilość statków, niż na przykład zostawiać je na morzu z powodu braku ludzi. Zdarza się często, że miasto, do którego przybyliśmy jest wrogo nastawione do piratów i wtedy sklepikarz w ogóle nie chce z nami rozmawiać. Jest również prawdopodobieństwo, że miasto zostało niedawno napadnięte przez innych piratów i nie ma pieniędzy na wykupienie od nas przywiezionych towarów, dlatego trzeba uważnie przeglądać wiadomości w karczmach.

Załoga bardzo często nie jest zadowolona z twoich poczynań. Jej jedynym pragnieniem jest zdobywać skarby i łupić miasta. Twoje interesy rzadko są zbieżne z interesami załogi i wtedy po każdym zawinięciu do portu kilkunastu ludzi dezerteruje i ucieka, zabierając ze sobą część pieniędzy. Kiedy zbyt długo przebywasz na morzu bez jakiejkolwiek walki załoga ostrzega Cię, że w razie nie zawinięcia do portu zbuntuje się. W takiej sytuacji najlepiej zarządzić podział łupów. Wtedy to pieniądze z kasy okrętowej zostaną równo podzielone między członków załogi i zostaje ona rozwiązana. Ty natomiast kierujesz się do karczmy, by tam znowu skompletować załogę.

W porcie możesz także sprawdzić informacje dotyczące Ciebie i Twojej załogi tzn. stanu Twojego zdrowia, ilości posiadanej ziemi, tytułach honorowych itp. służy do tego opcja CHECK INFORMATION. Mamy tu również możliwość zapisania stanu gry na dysk, a także sprawdzenia informacji o poszczególnych miastach.

Mapa, po której podróżujemy jest zrobiona bardzo pomysłowo. Latające nad lądem czy wodą chmurki wskazują na kierunek wiejącego wiatru. Ten ostatni jest dla Ciebie, graczu, bardzo ważny, jego siła i kierunek decydują o tym, z jaką prędkością płyniesz.

Nieodłącznym fragmentem działań na morzu są walki. Kiedy napotkamy statek najpierw musimy podpłynąć do niego na odległość umożliwiającą identyfikację. Następnie kapitan decyduje o zaatakowaniu jednostki. Nasz statek jest żaglowcem, więc salwy możemy oddawać tylko z burty. Nie możemy ich oddawać ciągle, gdyż musimy robić przerwy na załadowanie dział. Szybkość ładowania i okrętu podczas bitwy zależy od morale załogi. Gdy podpłyniemy do wrogiego statku bardzo blisko, to automatycznie stosujemy abordaż. Czasami atakowane statki poddają się, wywieszają wtedy białą flagę na maszt.

Istnieje również możliwość atakowania miast. Z wody wygląda to identycznie jak bitwa morska, tylko że walczy się z fortem. Żołnierze strzelają do Ciebie regularnie, dopóki nie zniszczysz im wszystkich dział. Możesz także atakować miasto z lądu, dowodzisz wtedy dwoma oddziałami. Atak z lądu jest bardzo trudny i wymaga dużej ilości ludzi.

Nadrzędny cel gry to odnalezienie legendarnego skarbu Inków i zdobycie tytułu króla piratów. Poza tym trzeba znaleźć czterech członków rodziny, z których każdy ma kawałek mapy prowadzącej do bogactwa. Czas Twojej bytności na morzu jest także określony i trwa około 12 lat.

Pirates jest grą bardzo wciągającą. Charakteryzuje się dopracowaną grafiką i ciekawą fabułą. Na jednym megabajcie pamięci gra ujawnia dodatkowe efekty dźwiękowe i wizualne. Życzę udanych podróży i dużo łupów.



Ryszard [illegible]

GRY

nie dzielą się na stare i nowe!

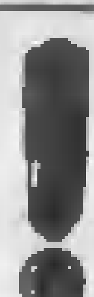

rozkładająca, (0-2.0)


przerażająca, (2.1-4.0)


średnia, (4.1-6.0)


dobra, (6.1-8.0)


bardzo dobra, (8.1-10.0)


super (10.1-12.0)

GRY

dzielą się na dobre i złe!



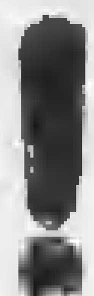
Gee Bee Air Rally - Jest to jedna ze starszych gierek, lecz jak na rok swojego pojawienia się została bardzo dopracowana. Jest to wyścig samolotów z lat sześćdziesiątych. Między kolejnymi etapami pojawiają się bardzo ładne obrazki. Kiedy skończy się nam paliwo lub rozbijemy samolot lądujemy w korycie dla świń. Oczywiście mamy do wyboru poziom trudności, od którego zależny jest czas jaki otrzymujemy na przejście etapu.

Grafika 10 Atmosfera 10
Dźwięk 8 Pomysł 12
Ogólnie 10.0/12



Fire Power - Czyli bitwa czołgów. Gra jest zrobiona bardzo pomysłowo. Charakteryzuje się ładną grafiką. Mamy możliwość, co się czasami zdarza, gry na dwóch graczy lub przez modem. Na początku wybieramy spośród trzech czołg, którego będziemy używać. Gra polega na przedostaniu się jak najdalej w głąb bazy przeciwnika i zdobyciu jego flagi. Mimochodem ratujemy zakładników, których musimy co jakiś czas dostarczać do szpitali - za to dostajemy nowy czołg. Paliwo możemy uzupełniać rozbijając cysterny wroga. Teren gry jest bardzo rozbudowany, a dodatkowym utrudnieniem są miny (szczególnie te na drodze) i helikoptery. Warto wspomnieć, że istnieje edytor map do tego własnie programu.

Grafika 8 Atmosfera 6
Dźwięk 8 Pomysł 11
Ogólnie 8.5/12



Shadow of the Beast 2 - Jest godnym następcą swojej poprzedniczki. Firma PSYGNOSIS przeszła samą siebie. Gra rozpoczyna się fantastycznym intrem (czytaj: wprowadzeniem). Nasz bohater nie jest już bestią, lecz zwykłym facetem. Gra ma to do siebie, że oprócz wspaniałej grafiki, dźwięku i animacji jest bardzo wzbogacona o inne elementy, jak handlowanie, różne pułapki logiczne, wodospady, mosty, grzęzawisko. Niestety, po Warszawie krąży wersja z obciętym demo i na dodatek zawieszająca się w pewnym momencie. Jednak dzięki wysiłkowm PR Piotra odtworzona została wersja z pełnym demo no i co najważniejsza nie zawieszająca się. Jej dodatkową atrakcją będzie nieśmiertelność. Tą skompilowaną wersję można było stworzyć dzięki ściągnięciu kopii oryginalnych dysków dostarczonych redakcji AMIGOWCA przez kolegów z Torunia. Dziękujemy doktorku i Wam Toruniacy!!!

Grafika 12 Atmosfera 12
Dźwięk 12 Pomysł 10
Ogólnie 12.0/12



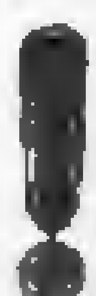
Ferrari Formula One - Pierwsze wyścigi formuły wyprodukowane na AMIGĘ i do tego dopracowane w szczegółach. Jesteś jednym z zawodników włoskiej stajni Ferrari. Można zmieniać opony w czasie wyścigu, samemu naprawiać i ustawiać silnik, dostosowywać samochód do warunków atmosferycznych w tunelu areodynamicznym. Mamy do dyspozycji wszystkie największe imprezy i tory wyścigowe świata. Jedyną wadą (?) programu jest to, że samochód jest sterowany myszką.

Grafika 11 Atmosfera 5
Dźwięk 6 Pomysł 10
Ogólnie 7.5/12



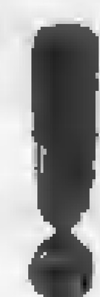
Destroyer - Jest to symulacja krążownika. Niestety, nie jest ona zrobiona w wielkim stylu. Już samo sterowanie jest beznadziejne. Przy przejściu do kolejnych pokojów obsługi jak sonar, mostek czy działa, trzeba wpisywać dwuliterowe skróty angielskich słów. Poza tym nie ma się wrażenia ruchu, wszystko jest jakby sztuczne. Na przykład niemożliwością, nie wiem z jakiego powodu, jest strącenie atakującego samolotu. Ogólnie jest to gra niespełnionych marzeń o dobrej symulacji statku nawodnego.

Grafika 6 Atmosfera 2
Dźwięk 4 Pomysł 4
Ogólnie 4.0/12



Wings (1MB) - Następna gra firmy CINEMAWARE po wielkim sukcesie "It Came from the Desert". Jesteś pilotem zwerbowanym do walki w pierwszej wojnie światowej. Najpierw szkolisz się w szkole pilotów RAF-u. Aby dostać się do prawdziwego pułku musisz bardzo dokładnie wykonywać misje, które zostaną Ci powierzone. Gdy pomyślnie zdasz testy zostaniesz przydzielony do pułku stacjonującego na granicy frontu. Tam dopiero weźmiesz udział w prawdziwej konfrontacji z niemieckimi Fokkersami. Gra charakteryzuje się dobrze dopracowaną grafiką i efektami dźwiękowymi oraz bardzo ciekawym rozwiązaniem planszy.

Grafika 10 Atmosfera 10
Dźwięk 10 Pomysł 12
Ogólnie 11.0/12



Duck Tales - Któż z nas nie oglądał słynnej serii wieczorynek pod tytułem "Siostrzeńcy Kaczora Donalda". Właśnie dzięki tej grze możemy wcielić się w postać "Skrudże Mak Kaczki". Tak, właśnie Ty, graczu, nim jesteś. Pod sobą masz wielkie kacze imperium, którym musisz zarządzać. Pomaga Ci w tym Wyrzutnia czyli kaczka pilot, który lata z tobą wszędzie gdzie niosą Cię interesy. Doktryna, która Ci przyświeca to "Pieniądz rządzi światem". Gra ma bardzo dobrą grafikę, która wygląda zupełnie tak samo jak na filmie.

Grafika 12 Atmosfera 10
Dźwięk 8 Pomysł 12
Ogólnie 10.5/12

Ryszard Kowalski



Jak zabić smoka? (tricki do gier)

Flood - Oto lista wyrazów powodujcych przeniesienie do danego poziomu gry: 1. Frog 2. Year 3. Quif 4. Long 5. Word 6. Fred 7. Wine 8. Grip 9. Trap 10. Thud 11. Frak 12. Vine 13. Jump 14. Nill 15. Four 16. Grit 17. Zing 18. Jing 19. Lido 20. Pool 21. Hate 22. Reed 23. Lime 24. Quid 25. Wing 26. Flee 27. Giga 28. Head 29. Loop 30. Sing 31. Joux 32. Pink 33. Gaga 34. Lata 35. Quad 36. Bril 37. Eggs 38. Hens 39. Nail 40. Soap 41. Foam 42. Meek

Back to the Future 2 - W czasie gry zrobić pauzę i wpisać "THE ONLY NEAT THING TO DO" ze spacjami. Gra wystartuje od nowa i będziesz nieśmiertelny.

Bubble Bobble 2 - Na każdym tytułowym screenie wpisać BLRBJSBJ i zaczniesz grę z parą szybkich butów.

Rotor - Aby dostać wszystkie trudne misje wpisz GAG, SLY lub AWE kiedy chcesz.

Pipemania - Hasła do kolejnych poziomów (jest ich 36): 4: GRIP 8. TICK 12. DOCK 16. OOZE 20. BLOB 24. BALL 28. WILD

Dynasty Wars - Na tytułowym obrazku wciśnij F2 i możesz zmieniać poziomy.

Ghosts and Goblins - Wpisz DELBOY na obrazku z kredytami i będziesz nieśmiertelny.

Ryszard Kowalski



Masz jakiś problem? Napisz !! - jeśli będzie ciekawy to go tu zamieścimy!

Pisz krótko, ale jasno. Oszczędzaj czas i nasz!

WANTED

Przypominamy: Wszyscy, których informacje zostaną zamieszczone w Amigowcu wezmą udział w comiesięcznym losowaniu dysku z wybranym programem.

Jeżeli macie jakiś z poszukiwanych programów i możecie się z nami bezpośrednio skontaktować (giełdy w Bydgoszczy, Warszawie i Białymstoku) to chętnie się na coś wymienimy.

❑ ARexx to standard porozumiewania się między różnymi programami. System ten jest dostarczany wraz z Amigą 3000 na dysku WorkBencha. My poszukujemy interpretera i jakiejś instrukcji do tego "języka".

❑ "Normalne" grafiki na Amidze są zapisywane w standardzie IFF. Są jednak też inne systemy zapisu, które "pakują" rysunki tak, że np. zamiast zajmować 80 KBajtów zajmują tylko 50 KB. Jednym z takich systemów jest ILBM. Jesteśmy w posiadaniu pakowacza i "wyświetlacza" nim spakowanych rysunków. Szukamy normalnego odpakowywacza.

Każdy program, który coś drukuje, kontaktuje się z drukarką poprzez uniwersalnego tłumacza, czyli DRIVER. Pełno takich driverów znajdziecie na dysku Extras w szufladzie PRINTERS. My chcielibyśmy się jednak dowiedzieć, jak można samemu stworzyć taki driver. Jeśli ktoś wie to koniecznie prosimy o kontakt!

Poszukujemy 100% sprawnych:

❑ - Dungeon Mastera
- It came from the desert II (dysk 3)

Na grach, w które się nie gra nikomu nie zależy!

❑ "Nowości", których poszukujemy to:

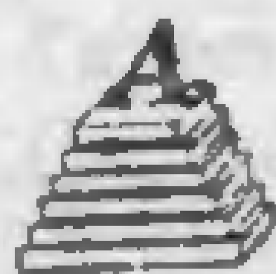
- VirusControler 2.0 (najlepszy odwszawiacz)
- PageStream 2.0
- WShell (tool)
- ARRIBA! (mówię Wam super! - i pomyśleć, że to już było..)
- Ishido (jak Shanghai, ale inne, może nawet lepsze)
- Paradroid
- Chaos Strikes Back (druga część Dungeon Mastera!)

❑ Jeśli ktoś ma dostęp do instrukcji PageSetter-a, czy ewentualnie "oryginalnego" programu - proszę go o kontakt. Na pewno nie pożałujesz!

Czekamy na Wasze problemy! Jeśli coś znajdziecie - piszcie!

Listy gończe zebrał:

Tomek



AMI-TOP

Lista przebojów AMIGOWCA!

Przepraszamy, że nie mogliśmy podać nazwiska zwycięzcy dysku - ze względów czysto technicznych. Formalności nadrobimy za miesiąc, ale zwycięzca dostanie dysk wcześniej. W listopadowym wydaniu Ami-Topu nadal króluje Kick Off II. Łeb w łeb za nim idą Piraci (chyba trafiliśmy z tym opisem, jak myślicie?). Od komputera oderwali się także zamocze joysticków, co można poznać po wejściu na listę takich przebojów jak Shadow of the Beast, czy z ostatnich dni Beast 2. Także inna strzelanka: Battle-Squadron, króluje wśród amigowskiej gawiedzi. Tak wysoka pozycja Oil Imperium potwierdza tylko nasze hasło, że gry nie dzielą się na stare i nowe, ale na dobre i złe. Shanghai - gierka logiczna dla każdego twardo stoi na stanowisku, że myślenie popłaca. Za miesiąc prawdopodobnie ją opiszemy. Naprawdę warto. A propos. Poszukujemy innej gry tego typu - tak samo dobrej (jeśli nie lepszej) - jej tytuł to ISHIDO. Każdego kto ją dorwie prosimy o kontakt!

Tyle podsumowania, idziemy grać. Aha, nie zapomnijcie wysłać głosu do grudniowego Ami-Topu. Tym razem czekają na Was 2 dyski.

Pierwsza dziesiątka listopadowego Ami-Topu:

1. Kick - Off II	(1)	- piłka nożna
2. Pirates	(2)	- morska przygoda
3. Oil Imperium	(8)	- business is war - J. Tramiel
4. Shadow of the Beast	(^)	- grafika, dźwięk i walka
5. Might & Magic 2	(5)	- AD & D
6. Battle-Squadron	(^)	- strzelanka
7. North & South	(4)	- walka i wygrana
8. Beast 2	(^)	- biegnij a wygrasz
9. Shanghai	(9)	- chińska gra logiczna
10. Populous	(^)	- walka bogów

AMIGOWCA można kupić na następujących giełdach komputerowych: bydgoskiej (wiadomo), warszawskiej, toruńskiej, gdańskiej, katowickiej, krakowskiej, białostockiej.

Chętni mogą kupować Amigowca codziennie w studiach komputerowych: w Bydgoszczy (ul. Sienkiewicza 17a), w Warszawie (Klub "Stodoła" ul. Batorego 10), w Toruniu (ul. Jagiellońska 20) i w Białymstoku (ul. Pułkowa 3a/33).

Prenumerata AMIGOWCA na razie jest dosyć droga i kosztuje 5 tys. zł z góry (w liście lub przekazem) za każdy kolejny numer. Jeśli zamówienie będzie opiewać na kilka egzemplarzy w tej samej przesyłce, to [illegible] następnego wyniesie już tylko 3 tys. Zamówione 10 egzemplarzy będzie kosztować już tylko 30 tys. (lub taniej - nie wiemy w tej chwili jaka będzie cena pojedynczego egzemplarza, w przypadku gdyby spadła, nadwyżkę pieniężną pokryjemy dodatkowymi Amigowcami). Jeśli chcesz zostać naszym kolporterem - napisz! Przypominamy o comiesięcznym losowaniu dwóch dysków z wybraną grą i wybranym programem. (Jeden dysk za głos do Ami-Topu, drugi za każdą najkrótszą informację od Was, którą zamieścimy). W grudniu postanowiliśmy w ramach prezentu gwiazdkowego rozlosować razem 4 dyski jako nagrody!

Serdecznie dziękujemy KLC-Software i Klubie "STODOŁA" za udostępnienie programów wykorzystanych w numerze.

INDEX NUMERU:

SOFTWARE:

W następnych numerach:

Porcja nowych gier, a także:

✍ DeLuxe Paint III cz. 3

✍ Niespodzianka!

Kto pierwszy odgadnie z jakiej gry jest ten zwierzak dostanie w nagrodę dysk z tą grą!



Nareszcie:

✍ Amigowe ABC ...

adres redakcji:
Jarosław Chrostowski
ul. Chałubińskiego 1/67
85 - 791 BYDGOSZCZ